C.S. FIGURE DI 2 E DI 3

GIOCO MISTO

C.S.F2 3° perfetto e C.S.F3 Sovrapposto casuale

Il principale desiderio di ogni sistemista di Chances Semplici è quello di poter trovare un sistema che dia la certezza di evitare grosse esposizioni. Certo la questione non può essere risolta del tutto perché, zero a parte, ogni volta che si fa una puntata a tappeto la roulette ha sempre il 50% a suo favore. Inoltre, ogni sistemista che segue una linea logica di gioco sarà sempre soggetto alla "**Legge sulla distribuzione delle figure**" che, alla fine, produrrà la serie di colori contrari al gioco praticato. Credo che l'unico modo per attenuare quelle sequenze negative, dovute essenzialmente alle leggi naturali del caso, sia quello di non eseguire continuamente un gioco sempre uguale. Già il concetto è stato espresso e posto in atto in vari sistemi precedenti.

Il gioco che segue coinvolge due sistemi visti in precedenza**:** il **3° Perfetto sulle figure di 2** e il **3° Sovrapposto Casuale sulle figure di 3**.

Lo scopo di questo gioco è di **non** considerare come **unica** la produzione evolutiva delle figure che si possono formare da una successione di Chances Semplici. Per ottenere un simile risultato abbiamo bisogno di cambiare continuamente, non solo la **destinazione** delle figure prodotte (per tipo di sistema), ma anche l'**attribuzione** del gruppo cui esse appartengono (per tipo d'iniziale). In parole povere si dovrà saltare da un sistema all'altro cambiando, nello stesso tempo, il colore di riferimento. In pratica non è altro che un tentativo che evita l'esecuzione di un gioco sempre uguale, al fine di eludere il più possibile l'incontro di figure contrarie a quel gioco.

Nell'esercitazione che segue i due sistemi anzidetti sono utilizzati secondo i seguenti modi.

3° Sovrapposto Casuale sulle Figure di 3.

Iniziamo la giornata con questo gioco perché è sufficiente un solo numero per cominciare. La partita è svolta contemporaneamente sulle tre Chances, ognuna delle quali dovrà dare un pezzo di utile. La Figura da escludere, evidenziata con una sottolineatura, sarà scelta casualmente, anche se, nell'esercitazione che segue, rimane fissa per evitare ovvi sospetti di opportunismo da parte mia. Le Figure sono inserite a ***iniziale obbligata*** in modo alternato (1ª partita**:** R in prima riga e N in seconda**;** 2ª partita**:** N in prima riga e R in seconda**;** e così via.) Nel caso non si ottenga l'utile in prima riga si continua il gioco in quella chance, sulle righe sottostanti, cambiando la

posizione della figura esclusa ed eseguendo la "***prepuntata contraria***". Nel caso si chiuda una partita in perdita, l'esposizione sarà addebitata al gioco successivo continuando la montante a una altezza adeguata.

<u>3° Perfetto sulle figure di 2</u>.

Questo gioco inizia come seconda partita perché richiede l'inserimento di tre ***figure di 2*** prima di iniziare le puntate a tappeto per la quarta figura. A ogni partita, quindi, faremo una risalita di otto numeri per risparmiare tempo. Le figure sono inserite nello schema con il metodo dell'**iniziale obbligata** in modo alternato, sia nelle righe dello schema in corso, sia come inizio nello schema successivo (1° schema: R-N-R-N; 2° schema: N-R-N-R). Nel caso non si ottenga la chiusura del 3° perfetto nel primo settore, si procederà con l'inserimento di nuove figure nel settore sottostante, eseguendo nello stesso tempo le ***prepuntate contrarie*** e le ***ripetizioni di puntata perdente***. In caso di persistente situazione negativa al completamento del secondo settore, si caricherà la perdita al gioco successivo, sempre nella stessa chance, continuando la montante ad una altezza adeguata.

<u>Montante.</u> Anche per questo gioco userò la montante mista composta da una ***Martingala*** iniziale più una ***D'Alembert a pezzo doppio***, vista nel sistema dello ***Specchio***. Consiste nell'eseguire i primi quattro colpi in Martingala (1-2-4-8) e i successivi in D'Alembert a un pezzo base doppio di quello iniziale della Martingala (10-12-14-16 ecc…).

Ogni singola partita produce 3 pezzi di utile (uno per chance) e non è abbandonata fino alla chiusura di ognuno dei tre schemi. Gli schemi che chiudono prima restano in "stand by" fino alla chiusura dell'ultimo dei tre (ma ognuno può regolarsi come crede; per esempio può interrompere la partita al primo pezzo di utile).

<u>SISTEMA AD ATTACCO MISTO</u>

(3° Sovrapposto casuale + 3° Perfetto in figure di 2)

<u>1ª partita:</u> <u>3° Sovrapposto</u>. Perm. 14 17 3

		1 2 3 4	
R N	14 17 3	3 __	1_R- 2_R+ 1 (17) (3)

		1 2 3 4	
P D	14 17 3	__ 4	1_P- 2_D+ 1 (17) (3)

		1 2 3 4	
M <u>P</u>	14 17 3	1 __	$1_{\underline{P}}$- 2_M+ 1 (17) (3)

Con il 17 perdiamo l'anticipo della coppia sui tre schemi. Con il 3 vinciamo la finale per la figura isolata in tutti e tre gli schemi. Le figure escluse nelle tre Chances sono, nell'ordine, la 4 per il R/N, la 3 per il P/D e la 2 per il M/<u>P</u>. Saranno sempre le stesse per tutte le partite.

2ª partita: 3° Perfetto. Ris. 14 17 3 Perm. 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28

R	14 17	23 27	1 2	
N	24 29	20 10	1.	1_N+ (10) 1
R				
N				

P	14 17	16 24	1 2	
D	3 32	29 23	1 2.	1_P- (23)
P				Pr. 2_D+ (27) 1
D				

M	14 17	10 17	1	
P	32 16	30 28	1. 2	1_P+ (28) 1
M				
P				

3ªpartita: 3° Sovrapposto. Perm. 13 23 6

		1 2 3 4	
N	13 23 6	3 _	1_N- 2_N+ 1 (23) (6)
R			

		1 2 3 4	
D	13 23	_	1_D+ 1 (23)
P			

		1 2 3 4	
P	23 6	_	1_M+ 1 (6)
M			

4ª partita: 3° Perfetto. Ris. 20 10 17 30 28 13 23 6 Perm. 3 28 9 8

N	20 10	13 23	1 2	
R	30 28	3 28	2.	1_N+ (28) 1
N				
R				

D	17 30	23 6	2	
P	28 13	28 9	. 2	1_P- (9)
D				Pr. 2_P+ (8) 1
P				

P	20 10	28 13	2	
M	17 30	6 3	1. 2	1_M+ (3) 1
P				
M				

5ª partita. 3° Sovrapposto. Perm. 27 9 21 0 25 30 10

		1 2 3 4	
R	27 9	_	1_R+ 1 (9)
N			

		1 2 3 4	
P	30 10	_	1_P+ 1 (10)
D			

		1 2 3 4	
M	9 21	_	1_P+ 1 (21)
P			

6ª partita: 3° Perfetto. Ris. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 Perm. 30 31 21 34 16 13 7

R	9 8	21 34	1 2	
N	10 30	13 7	2.	1_R+ (7) (1)
R				
N				

P	8 27	30 10	1 2	
D	9 21	31 21	1.	1_D+ (21) (1)
P				
D				

M	9 8	10 30	1 2	
P	27 9	31 21	1 2.	1_M- (21)
M				Prep. 2_P+ (34) (1)
P				

7ª partita: 3° Sovrapposto. Perm. 24 4 34 13 1

		1 2 3 4	
N	24 4		1_N+ (1)
R			(4)

		1 2 3 4	
D	13 1		1_D+ (1)
P			(1)

		1 2 3 4	
P	24 4		1_M+ (1)
M			(1)

8ª partita: 3° Perfetto. Ris. 16 13 7 24 4 34 13 1 Perm. 11 18 10 0 33 32 17 28 16

N	13 7	11 18	2	
R	34 13	32 17	.2	1_R- (17)
N	28 16		2	Pr. 2_R- (28) Rip. 4_R+ (16) (1)
R				

D	13 7	13 1	1	
P	24 4	18 10	1.	1_D- (10)
D	33 32		2	Pr. 2_P- (0 33) Rip. 4_P+ (32) (1)
P				

P	24 4	33 32	1 2	
M	13 1	17 28	1. 2	1_M- (28) Pr. 2_M+ (16) (1)
P				
M				

9ª partita: 3° Sovrapposto. Perm. 33 7 13 32 27 22 34

		1 2 3 4	
R	7 13 32	3	1_R- 2_R+ (1)
N			(13) (32)

		1 2 3 4	
P	32 27 22	3	1_P- 2_D- Pr. 4_P+ (1)
D			(27) (22) (34)

		1 2 3 4	
M	7 13 32	2	1_P- 2_M-
			(13) (32)
P	27 22 34	1	Pr. 4_M- 8_M- 10_P+ [--5]
			(27) (22) (34)

La partita a M/P si chiude con 5 pezzi di perdita. La montante continuerà, a carico del prossimo gioco, sulla stessa chance.

10ª partita: 3° Perfetto. Ris. 16 33 7 13 32 27 22 34 Perm. 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20

R	16 33	27 22		
N	13 32	31 20	1. 2	1_N+ (20) 1
R				
N				

P	16 33	32 27		
D	7 13	9 9	1 .	1_P- (9) Pr. 2_D+ (23) 1
P				
D				

M	16 33	9 9	1 2	
P	32 27	23 18	1. 2	-5 8_P- (18) Pr. 10_P+ (32) -3 Pr. 4_P+ (27) 1
M				
P				

Nell'ultima partita a M/P abbiamo sfruttato due prepuntate contrarie, recuperato l'esposizione della partita precedente e raggiunto l'utile di un pezzo.

Nell'esempio di gioco qui proposto ho ipotizzato che l'eventuale esposizione di una Chance sia recuperata, sulla stessa Chance, alla partita successiva. La cosa può avvenire anche in modo diverso, smistando per esempio il totale dell'esposizione sulle tre Chances. In questo modo si otterrebbe un livellamento dell'impegno economico che eviterebbe un picco espositivo su unica Chance che magari si presenta ostica ai nostri due tipi di gioco.

Abbiamo eseguito 10 partite, in 63 colpi di roulette, con un utile totale di 29 pezzi. L'impegno massimo è stato di 25 pezzi. Certo la permanenza è stata particolarmente favorevole e non possiamo pretendere che la strada sia sempre così facile.

Vediamo ora lo sviluppo di una partita difficile, personalmente subita, al Casinò di Venezia, sulla chance R/N.

1ª partita: 3° Sovrapposto. Perm. 31 17 19 14

		1	2	3	4	
R	19 14					1_R+ (1) (14)
N						

2ª partita: 3° Perfetto.
Ris. 31 17 19 14 Perm. 32 16 32 29 3 31 19 12 8 36 | 12 23 0 9 2 10 30 14 14 12 16 33 28 | 36 29 19 9 6 3 | 18 34 17 27

R	19 14	19 12	(1)	
N	29 3	8 36	(2)	1_N- (36)
R	12 23	30 14	(1)	Pr. 2_N- (12) Rip. 4_N- (23) | Pr. 12_N- (30) Rip. 14_N- (14)
N	2 10	33 28	(1)	Pr. 8_R (0 9) Pr. 8_R- (2) 10_R- (10) | Pr. 16_R+ (14) Pr. 14_R+ (12) Pr. 12_R+ (16) Pr. 10_R- (33) 12_R- (28) [-31]
R	36 29		2	Pr. 14_N- (36) 16_N+ (29)
N	6 3		2	Pr. 14_R+ (19) Pr. 12_R+ (9) [-3] Pr. 4_R- (6) Rip. 8_R+ (3) (1)

Con il 36 perdo la figura 1N. Con il 12 perdo la prepuntata a N e con il 23 perdo la ripetizione. Con il 9 libero la mise della prepuntata a R e con il 2 la perdo. Con il 30 perdo la prepuntata a N e con il 14 perdo la ripetizione. Con il 14 vinco la prepuntata a R e con i numeri 12 e 16 vinco la 2ª e 3ª prepuntata. Con il 33 perdo la 4ª prepuntata e con il 28 perdo la figura 2N. Passiamo al 3° settore.

Con il 36 perdo la prepuntata a N e con il 29 vinco la ripetizione. Con il 19 vinco la prepuntata a R e con il 9 vinco la 2ª prepuntata. Con il 6 perdo la 3ª prepuntata a R e con il 3 vinco la ripetizione; recupero il totale dell'esposizione e realizzo un pezzo di utile. Continuando poi la partita chiuderemo il terzo settore con le figure 1R e 2N, vincendo con il 27.

Questo modo di giocare è una combinazione di due sistemi precedentemente visti. E' chiaro che si possono fare altre combinazioni. L'importante è combinare vari tipi di gioco per non seguire un'unica linea di condotta, al fine di evitare il più possibile gli effetti della Legge sulla distribuzione delle figure. Non che questa procedura possa eliminare del tutto tale possibilità, ma se non altro, se ci capita lo stesso, l'evento sarà dovuto al caso e non a una ineluttabilità causata da un gioco fisso che ricerca sempre lo stesso disegno.

NINO ZANTIFLORE